

# 2011年3月期 決算説明会



2011年5月16日  
セガサミーホールディングス株式会社

## 【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

## 【2011年3月期 実績】

実績ハイライト	3
主な経営施策	4
連結損益計算書(要約)	5
連結納税制度／包括利益について	6
営業利益 増減要因(主要因)	7
特別損失の状況／震災の影響	8
各種費用等の実績	9
連結貸借対照表(要約)	10
キャッシュ・フローの状況(主要因)	11
<u>セグメント別実績</u>	
<u>セグメント別:遊技機事業</u>	14
<u>セグメント別:アミューズメント機器事業</u>	18
<u>セグメント別:アミューズメント施設事業</u>	20
<u>セグメント別:コンシューマ事業</u>	22

## 【2012年3月期 計画】

連結損益計算書(要約)	27
営業利益 増減要因(主要因)	28
主な経営施策	29
各種費用等の計画	30
<u>セグメント別計画</u>	
(遊技機市場の見通し)	31
<u>セグメント別:遊技機事業</u>	32
<u>セグメント別:アミューズメント機器事業</u>	35
<u>セグメント別:アミューズメント施設事業</u>	37
<u>セグメント別:コンシューマ事業</u>	38
補足資料	42

# 2011年3月期 実績



<b>売上高・利益 その他</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上高:3,967億円、営業利益:687億円、当期純利益:415億円</li> <li>・前期比で、増収、増益</li> <li>・特別損失143億円を計上 ⇒東日本大震災に係る特別損失は12億円</li> </ul>
<b>セグメント別</b>	<b>遊技機</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、増収、増益</li> <li>・パチスロ販売台数は、前期実績を大幅に上回る</li> <li>・パチンコ販売台数は、前期実績を下回る</li> <li>・第4四半期に一部製品に関する特別損失を計上</li> </ul>
	<b>アミューズメント機器</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、増収、増益</li> <li>・レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が堅調</li> </ul>
	<b>アミューズメント施設</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、減収も、営業費用の削減等により、黒字転換</li> <li>・セガ国内既存店舗売上高は、前期実績を下回る</li> <li>・東日本大震災の影響により、一部店舗の営業を休止</li> <li>・北米における施設事業の売却を決定</li> </ul>
	<b>コンシューマ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期比で、減収、減益</li> <li>・国内ゲームソフト販売は堅調も、海外での新作販売は低調に推移</li> <li>・新たなプラットフォームに対するコンテンツの供給を本格的に開始</li> <li>・東日本大震災の影響を受けて、一部ゲームタイトルの発売を次期に延期</li> </ul>

(2011年3月15日)

## ■自己株式の取得終了

(第4四半期)

＜取得した自己株式の累計＞

- ・取得株式の総数： 14,000,000株
- ・取得価額の総額：24,287,800,000円
- ・取得期間：2010年12月2日～2011年3月15日

(2010年12月1日)

## ■上場子会社3社の完全子会社化

(第3四半期)

- ・サミーネットワークス(1株に対して、当社株333株)、  
セガトイズ(1株に対して、当社株0.33株)、  
トムス・エンタテインメント(1株に対して、当社株0.26株)  
を株式交換により、完全子会社化  
⇒自己株式13,977,737株を使用

(2010年12月10日)

## ■自己株式の消却

(第3四半期)

- ・自己株式17,000,000株を消却  
⇒発行済株式総数：266,229,476株  
(2011年3月末日現在)

# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2010年3月期		2011年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高	1,543	3,846	2,178	4,100	3,967	+3.1%
内訳						
遊技機	683	1,603	1,342	2,150	2,120	+32.3%
アミューズメント機器	179	451	196	530	472	+4.7%
アミューズメント施設	289	547	236	450	456	-16.6%
コンシューマ	376	1,215	387	940	888	-26.9%
その他	15	28	15	30	28	-
営業利益	-3	367	468	650	687	+87.2%
内訳						
遊技機	108	295	476	585	642	+117.6%
アミューズメント機器	-7	70	19	65	73	+4.3%
アミューズメント施設	2	-13	11	-5	3	-
コンシューマ	-81	63	-13	60	19	-69.8%
その他	2	3	1	0	0	-
消去等	-27	-52	-27	-55	-51	-
営業利益率	-	9.5%	21.5%	15.9%	17.3%	+7.8pt
経常利益	-7	359	460	640	681	+89.7%
特別利益	19	31	28	-	37	-
特別損失	25	119	36	-	143	-
当期純利益	-63	202	243	375	415	+105.4%
一株配当(円)	15	30	20	40	40	-
一株当たり当期純利益(円)	-25.10	80.46	96.66	147.44	163.19	-
一株当たり純資産(円)	841.80	937.80	1,031.45	-	1,093.23	-

## 連結納税制度適用の影響額

	(億円)
税金等調整前当期純利益	574
法人税等	274
法人税等調整額	△ 141
少持損益調整前利益	441
少数株主利益	26
当期純利益	415

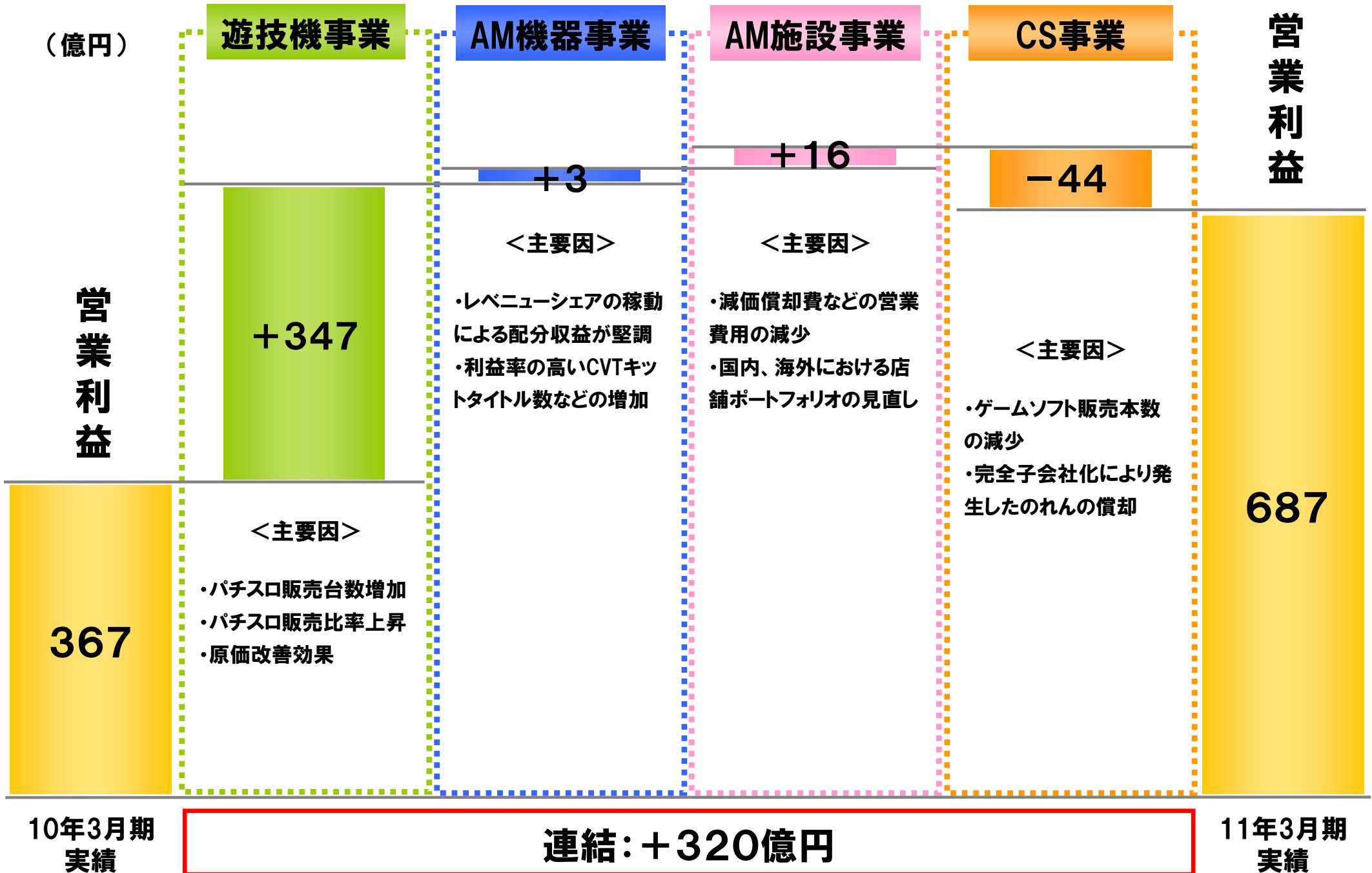
うち、連結納税制度適用による影響額は、△121億円

## 包括利益

	(億円)	
当期純利益	415	
少数株主利益	26	
少持損益調整前利益	441	A
その他有価証券評価差額金	109	
為替換算調整勘定	△ 16	
その他の包括利益合計	92	B
包括利益	534	A+B

当期純利益と比べ、包括利益は119億円増加

# 営業利益 増減要因(主要因)





前期(2010年3月期) 実績	
減損損失	38億円
投資有価証券評価損	24億円
子会社整理損	16億円
店舗閉鎖損失	8億円
関係会社株式売却損	6億円
固定資産除却損	4億円
その他	23億円
<b>■合計</b>	<b>119億円</b>

2011年3月期 実績	
製品補償関連費用	52億円
減損損失	15億円
子会社整理損	14億円
投資有価証券評価損	13億円
災害による損失	12億円
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	11億円
その他	26億円
<b>■合計</b>	<b>143億円</b>

## 東日本大震災による主な影響

- 東日本大震災に係る特別損失12億円を計上
- 一部のアミューズメント施設の営業を休止
- 東北電力及び東京電力管轄内のアミューズメント施設の営業時間を短縮(3月31日まで)
- 家庭用ゲームソフト『龍が如く OF THE END』の発売を次期に延期

# 各種費用等の実績



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2010年3月期		2011年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	229	415	186	434	411	-1.0%
設備投資額	63	161	65	189	196	+21.7%
減価償却費	73	171	73	178	159	-7.0%
広告宣伝費	78	207	73	197	151	-27.1%

# 連結貸借対照表(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円) 【資産の部】				【負債・純資産の部】			
科目	前期末	当期末	増減	科目	前期末	当期末	増減
現金・預金	1,013	1,490	+477	支払手形・買掛金	373	375	+2
受取手形・売掛金	670	564	-106	社債(1年内)	206	118	-88
有価証券	734	424	-310	短期借入金	34	28	-6
たな卸資産	367	363	-4	その他	315	569	+254
その他	203	314	+111				
				<b>流動負債 計</b>	<b>928</b>	<b>1,090</b>	<b>+162</b>
<b>流動資産 計</b>	<b>2,987</b>	<b>3,155</b>	<b>+168</b>	社債	415	296	-119
有形固定資産	590	571	-19	長期借入金	61	53	-8
無形固定資産	133	227	+94	その他	259	292	+33
投資有価証券	286	441	+155				
その他	235	191	-44	<b>固定負債 計</b>	<b>735</b>	<b>641</b>	<b>-94</b>
				<b>負債合計</b>	<b>1,663</b>	<b>1,731</b>	<b>+68</b>
				株主資本 計	2,594	2,890	+296
				その他の包括利益累計額合計	-232	-138	+94
				新株予約権	11	4	-7
				少数株主持分	193	98	-95
<b>固定資産 計</b>	<b>1,244</b>	<b>1,430</b>	<b>+186</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,567</b>	<b>2,854</b>	<b>+287</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,231</b>	<b>4,586</b>	<b>+355</b>	<b>負債及び純資産合計</b>	<b>4,231</b>	<b>4,586</b>	<b>+355</b>

## 通期実績

- 流動資産: 翌連結会計年度からの連結納税制度導入に伴う繰延税金資産の回収可能性の見直し等により、168億円増加
- 固定資産: 保有有価証券の時価上昇等により、186億円増加  
⇒ 総資産: 355億円増加の4,586億円
- 流動比率: 32.4ポイント減少の289.4%
- 自己資本比率: 4.2ポイント増加の60.0%

(億円)	前期末	当期末	増減
総資産	4,231	4,586	+355
純資産	2,567	2,854	+287
自己資本比率	55.8%	60.0%	+4.2pt
流動比率	321.8%	289.4%	-32.4pt

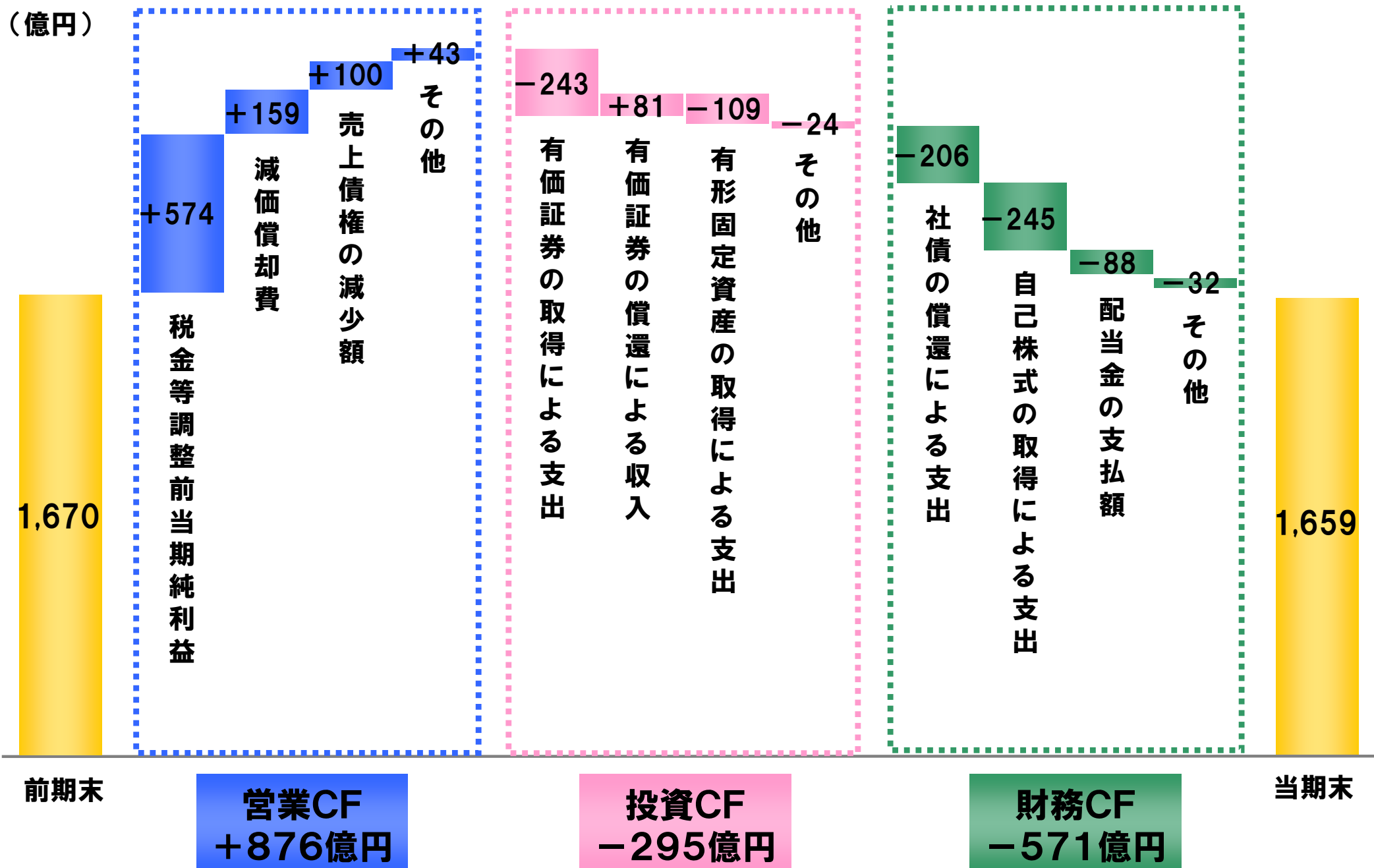
# キャッシュ・フローの状況(主要因)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)





**【MEMO】**



**【MEMO】**

(億円)		2010年3月期		2011年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比
内 訳	売上高	683	1,603	1,342	2,150	2,120	+32.3%
	パチスロ	182	517	659	954	949	+83.6%
	パチンコ	471	1,031	670	1,167	1,139	+10.5%
	その他	30	55	13	29	32	-41.8%
	営業利益	108	295	476	585	642	+117.6%
	営業利益率	15.8%	18.4%	35.5%	27.2%	30.3%	+11.9pt
	パチスロ販売台数(台)	57,038	162,932	201,402	300,000	302,270	+85.5%
	パチンコ販売台数(台)	167,715	360,171	198,230	360,000	343,188	-4.7%

## 通期実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で、増収、増益</li> <li>■液晶を中心としたリユース等による原価改善</li> </ul>
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で、販売台数大幅増加</li> <li>■複数タイトルの販売が好調に推移し、パチスロ市場の回復を大きく牽引 ⇒サミー『パチスロ蒼天の拳』、ロデオ『新鬼武者』の販売が、それぞれ累計で9万台を超過</li> <li>■サミー『パチスロサクラ大戦3』に係る特別損失52億円を計上</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■一部タイトルの発売を次期に延期した影響により、前期比で、販売台数減少</li> <li>■第4四半期に主力ミドルタイプとして販売した、サミー『ぱちんこCR北斗の拳百裂(ケンシロウ)』が好調に推移</li> </ul>

## 販売実績/パチスロ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2010年3月期		2011年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績
Sammy	3タイトル	6タイトル	2タイトル	-	5タイトル
	53,898台	121,677台	116,407台	-	144,884台
RODEO	0タイトル	2タイトル	1タイトル	-	3タイトル
	65台	29,734台	49,976台	-	120,719台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	1タイトル	-	2タイトル
	1,806台	9,257台	35,019台	-	36,667台
GINZA	0タイトル	0タイトル	-	-	-
	27台	27台	-	-	-
ユニット供給	1タイトル	2タイトル	-	-	-
	1,242台	2,237台	-	-	-
合計	5タイトル	12タイトル	4タイトル	9タイトル	10タイトル
	57,038台	162,932台	201,402台	300,000台	302,270台



『パチスロ蒼天の拳』  
(サミー)

©原哲夫・武論尊 2001, 著作権許諾証SAH-310  
©Sammy



『新鬼武者』  
(ロデオ)

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©Sammy ©RODEO  
「新鬼武者」は株式会社カプコンの登録商標です

## 主要販売品目/パチスロ

※ユニット供給とは、他社へのパチスロユニットの供給

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	パチスロ蒼天の拳	92,781台	5月
RODEO	新鬼武者	62,285台	前期
RODEO	俺の空～蒼き正義魂～	38,062台	12月
TAIYO ELEC	パチスロ リングにかけろ1 ～黄金の日本Jr. 編～	36,039台	9月
Sammy	パチスロスパイダーマン3	22,533台	9月

※『新鬼武者』の前期からの累計販売台数:90,456台



## 販売実績/パチンコ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2010年3月期		2011年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績
Sammy	4タイトル	6タイトル	6タイトル	-	9タイトル
	105,764台	274,578台	169,874台	-	297,411台
TAIYO ELEC	3タイトル	6タイトル	2タイトル	-	3タイトル
	48,653台	72,295台	28,356台	-	45,777台
GINZA	1タイトル	1タイトル	-	-	-
	13,298台	13,298台	-	-	-
合計	8タイトル	13タイトル	8タイトル	13タイトル	12タイトル
	167,715台	360,171台	198,230台	360,000台	343,188台
内訳	本体販売	58,504台	111,140台	137,649台	245,442台
	盤面販売	109,211台	249,031台	60,581台	97,746台

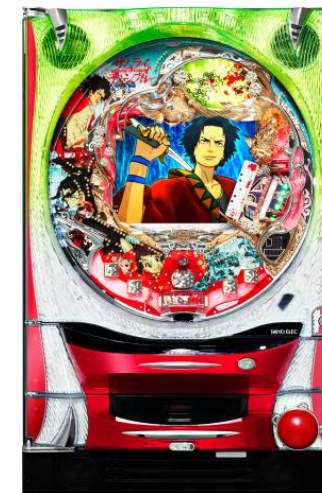


『ぱちんこCR北斗の拳百裂  
(ケンシロウ)』  
(サミー)

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,  
©NSP 2007 著作権許諾証YKN-101 ©Sammy

## 主要販売品目/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置時期
Sammy	ぱちんこCR北斗の拳剛掌(ラオウ) シリーズ	123,939台	7月・9月
Sammy	ぱちんこCR北斗の拳百裂(ケンシロウ)	78,018台	3月
Sammy	ぱちんこCR獣王	33,691台	12月
Sammy	ぱちんこCR科学忍者隊ガッチャマン～運命の絆～ シリーズ	21,097台	8月・1月
TAIYO ELEC	CRサムライチャンプルー2 シリーズ	17,028台	1月・3月



『CRサムライチャンプルー2』  
(タイヨーエレクト)

©2004manglobe/下井草チャンプルーズ



**【MEMO】**



(億円)		2010年3月期		2011年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比
売上高		179	451	196	530	472	+4.7%
内 訳	国内	148	389	177	445	427	+9.8%
	海外	31	62	19	85	45	-27.4%
営業利益		-7	70	19	65	73	+4.3%
営業利益率		-	15.5%	9.7%	12.3%	15.5%	-
研究開発費・コンテンツ制作費		43	78	37	85	91	+16.7%

※2011年3月期より、従来アミューズメント施設事業に含まれていたキッズカード事業を、アミューズメント機器セグメントへ移管

## 通期実績

- 前期比で、増収、増益
- レベニューシェアタイトルの稼動による配分収益が、年間を通じて堅調に推移
- 第4四半期に、『頭文字D ARCADE STAGE 6 AA』のCVTキットを販売
- 第4四半期より、中国でのAM機器事業に着手

## 主要販売品目

タイトル名		販売実績
戦国大戦	トレーディングカードゲーム	64億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディングカードゲーム	38億円
三国志大戦3 シリーズ	トレーディングカードゲーム	26億円
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	25億円
StarHorse2 シリーズ	メダルゲーム	20億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売及びレベニューシェアタイトルの稼動による配分収益などを含む



『戦国大戦』  
(トレーディングカードゲーム)

©SEGA

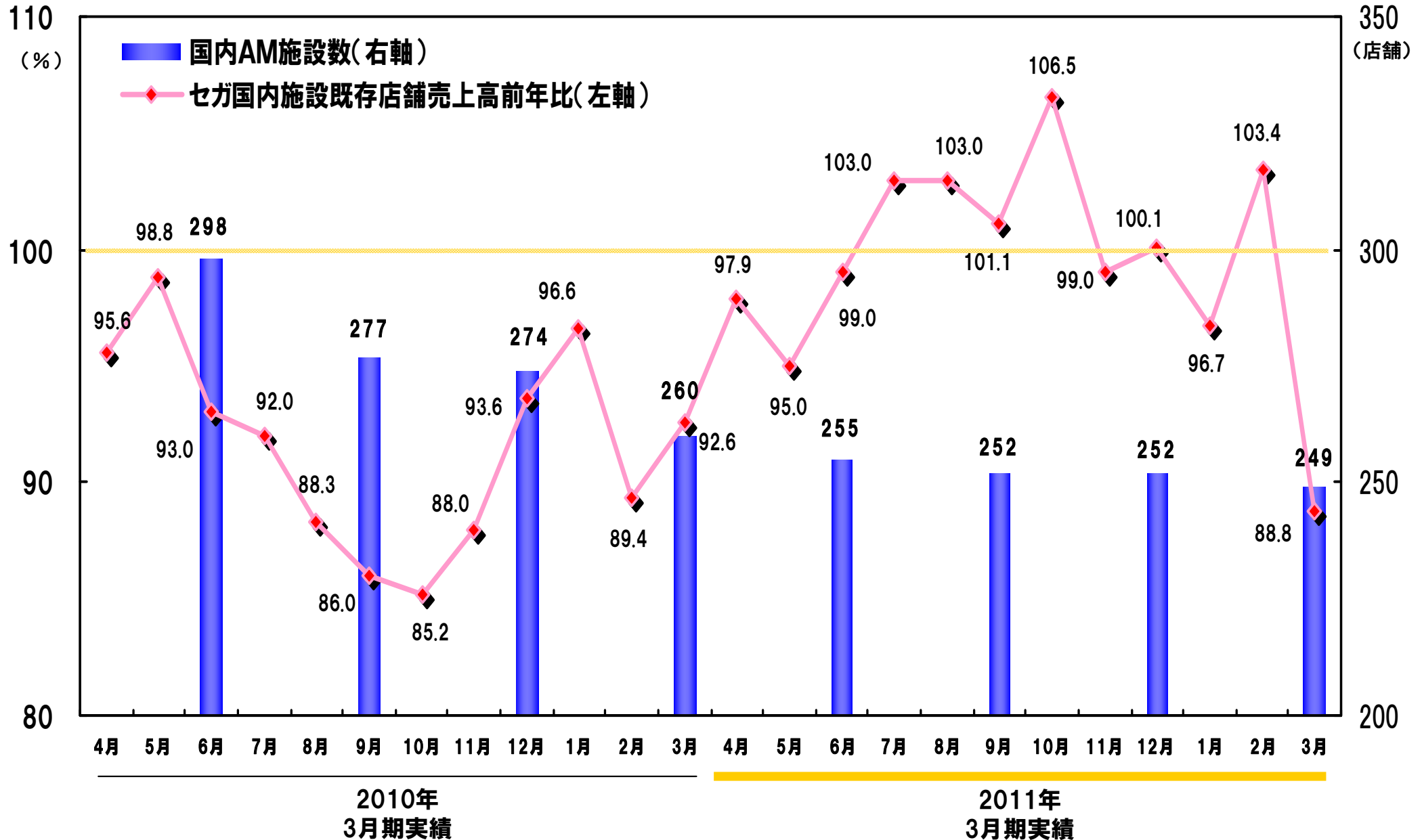
# セグメント別:アミューズメント施設事業

(億円)		2010年3月期		2011年3月期				
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比	
売上高		289	547	236	450	456	-16.6%	
うち、海外施設売上高		28	54	15	30	31	-42.6%	
営業利益		2	-13	11	-5	3	-	
営業利益率		0.7%	-	4.7%	-	0.7%	-	
セガ国内既存店舗売上高前年比		92.3%	91.7%	99.9%	100.0%	99.3%	-	
国内AM施設数		277店舗	260店舗	252店舗	253店舗	249店舗	-11店舗	
内 訳	セガ	出店数	1店舗	4店舗	1店舗	2店舗	2店舗	-
		閉店数	44店舗	61店舗	7店舗	9店舗	13店舗	-
		店舗数	231店舗	217店舗	211店舗	210店舗	206店舗	-11店舗
	その他	出店数	0店舗	0店舗	1店舗	3店舗	4店舗	-
		閉店数	2店舗	5店舗	3店舗	3店舗	4店舗	-
		店舗数	46店舗	43店舗	41店舗	43店舗	43店舗	-
海外AM施設数		21店舗	14店舗	11店舗	11店舗	10店舗	-4店舗	
設備投資額		25	77	19	66	77	-	
減価償却費		34	82	26	69	61	-25.6%	

## 通期実績

- 前期比で、減収も、営業費用の削減等により、黒字転換
- セガ国内既存店舗売上高前年比: 通期実績 99.3% (1月:96.7%、2月:103.4%、3月:88.8%)
- 国内AM施設数: 当期末:249店舗(出店:6、閉店:17)
  - ⇒震災の影響により、一部店舗の営業を休止
  - ⇒震災翌日より3月31日までの期間、東北電力及び東京電力管轄内の施設の営業時間を短縮
- 北米における施設事業(全7店舗)の売却を決定

## セガ国内既存店舗売上高前年比／国内AM施設数



(億円)		2010年3月期		2011年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	9/30修正 通期計画	通期実績	前期比
内 訳	売上高	376	1,215	387	940	888	-26.9%
	ゲームコンテンツ	238	944	278	705	671	-28.9%
	玩具	87	171	62	135	120	-29.8%
	アニメーション	46	97	53	113	109	+12.4%
	その他/消去等	5	3	-6	-13	-12	-
	営業利益	-81	63	-13	60	19	-69.8%
	営業利益率	-	5.2%	-	6.4%	2.1%	-3.1pt
	ゲームソフト販売本数(万本)	540	2,675	660	1,600	1,871	-30.1%
	研究開発費・コンテンツ制作費	112	196	80	181	181	-7.7%

## 通期実績

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 前期比で、減収、減益</li> <li>■ 研究開発費・コンテンツ制作費の削減(当期実績:181億円、前期実績:196億円)</li> </ul>
ゲーム コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 前期比で、ゲームソフト販売本数減少</li> <li>■ 国内販売は堅調も、海外における新作販売は低調に推移</li> <li>■ 第4四半期に、『SHOGUN 2: Total War』(海外)、『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』(国内)を発売 ⇒ 震災の影響により、『龍が如く OF THE END』(国内)の発売を次期に延期</li> <li>■ スマートフォンやSNS等の新たなプラットフォームに対するコンテンツ供給を本格的に開始</li> <li>■ 『サミー777タウン』(携帯電話向け)における従量課金サービスが好調に推移</li> </ul>
玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 国内における『爆丸』及び『アンパンマンシリーズ』、『ホームスター』の販売が好調に推移</li> </ul>
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 『名探偵コナン』の配分収入、及び国内、海外での『爆丸』のロイヤリティ収入が堅調に推移</li> </ul>



## 販売実績/ゲームソフト

※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す  
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

地域別	2010年3月期				2011年3月期					
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		9/30修正通期計画		通期実績	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本他	8 (8)	109	17 (21)	382	5 (5)	124	-	300	15 (17)	263
米国	8 (12)	230	24 (40)	1,055	7 (14)	320	-	620	16 (24)	783
欧州	7 (10)	200	25 (44)	1,238	8 (14)	215	-	680	20 (30)	823
合計	23 (30)	540	66 (105)	2,675	20 (33)	660	-	1,600	51 (71)	1,871

プラット フォーム別	2010年3月期				2011年3月期					
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		9/30修正通期計画		通期実績	
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	2	35	20	356	5	62	-	-	9	135
Wii	11	110	23	574	6	34	-	-	9	160
Xbox360	2	21	16	230	5	58	-	-	13	178
NDS	9	62	24	429	4	41	-	-	9	159
3DS	-	-	-	-	-	-	-	-	3	36
PSP	2	21	8	131	9	113	-	-	13	203
PC	4	4	14	149	4	13	-	-	15	162
リポート等	-	285	-	804	-	335	-	-	-	834
合計	30	540	105	2,675	33	660	-	1,600	71	1,871



## 主要販売品目/ゲームソフト

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	販売本数	発売時期
Sonic Colors（日・欧・米）	Wii, NDS	218万本	11月
IRON MAN 2（欧・米）	PS3, Xbox360, Wii, PSP, NDS	154万本	欧州:4月/米国:5月
VANQUISH(ヴァンキッシュ)（日・欧・米）	PS3, Xbox360	83万本	10月
SHOGUN 2: Total War（欧・米）	PC	60万本	3月
ファンタースターポータブル2 インフィニティ（日本）	PSP	37万本	2月



『Sonic Colors』

©SEGA  
SEGA, the SEGA logo and Sonic Colors are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo.



『ファンタースターポータブル2 インフィニティ』

©SEGA

## 主要販売品目/その他ゲームコンテンツ

タイトル/サービス名		プラットフォーム	発売/サービス 開始時期
Kingdom Conquest	ダウンロード (アイテム課金型)	iOS	海外:11月/日本:1月
ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソード I	ダウンロード (タイトル販売)	iOS	10月
SEGA PLAY! Baseball	SNS	Facebook	繁体字:11月/英語:2月
龍が如くモバイル for GREE	SNS	GREE	2月

## 主要サービス会員数/その他ゲームコンテンツ(サミーネットワークス)

サービス名		有料会員数
サミー777タウン	モバイル	92万人
777タウンドットネット	PC	17万人

# 2012年3月期 計画



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

# 連結損益計算書(要約)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)	2011年3月期		2012年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
<b>売上高</b>	2,178	3,967	1,650	-24.2%	4,500	+13.4%
内訳						
遊技機	1,342	2,120	820	-38.9%	2,350	+10.8%
アミューズメント機器	196	472	175	-10.7%	500	+5.9%
アミューズメント施設	236	456	220	-6.8%	420	-7.9%
コンシューマ	387	888	420	+8.5%	1,200	+35.1%
その他	15	28	15	-	30	+7.1%
<b>営業利益</b>	468	687	15	-96.8%	600	-12.7%
内訳						
遊技機	476	642	115	-75.8%	590	-8.1%
アミューズメント機器	19	73	-15	-	40	-45.2%
アミューズメント施設	11	3	-1	-	-16	-
コンシューマ	-13	19	-50	-	45	+136.8%
その他	1	0	1	-	1	-
消去等	-27	-51	-35	-	-60	-
営業利益率	21.5%	17.3%	0.9%	-20.6pt	13.3%	-4.0pt
<b>経常利益</b>	460	681	10	-97.8%	590	-13.4%
特別利益	28	37	-	-	-	-
特別損失	36	143	-	-	-	-
<b>当期純利益</b>	243	415	-30	-	330	-20.5%
一株配当(円)	20	40	20	-	40	-
一株当たり当期純利益(円)	96.66	163.19	-11.92	-	131.10	-
一株当たり純資産(円)	1,031.45	1,093.23	-	-	-	-

# 営業利益 増減要因(主要因)



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)

営業利益

遊技機事業

AM機器事業

AM施設事業

CS事業

営業利益

-52

-33

-19

+26

687

<主要因>

- ・震災の影響による原材料調達コストの上昇
- ・販売管理費(研究開発費等)の増加

<主要因>

- ・CVTキットタイトル投入数の減少
- ・基板変更による部材価格の上昇

<主要因>

- ・国内既存店舗売上高の減少
- ・減価償却費の増加

<主要因>

- ・ゲームソフト販売本数の増加

600

11年3月期  
実績

連結: -87億円

12年3月期  
計画

## サミーによる、タイヨーエレクトクの完全子会社化について

### (セガサミーホールディングス)

#### ■サミーに対する 自己株式の処分を決定

(1) 処分期日	2011年5月30日
(2) 処分株式数	普通株式 4,423,660株
(3) 処分価額	1株あたり1,583円
(4) 資金調達の額	7,002,653,780円
(5) 募集又は処分方法	第三者割当による
(6) 処分予定先	サミー株式会社
(7) その他	処分後の自己株式の数 10,081,002株

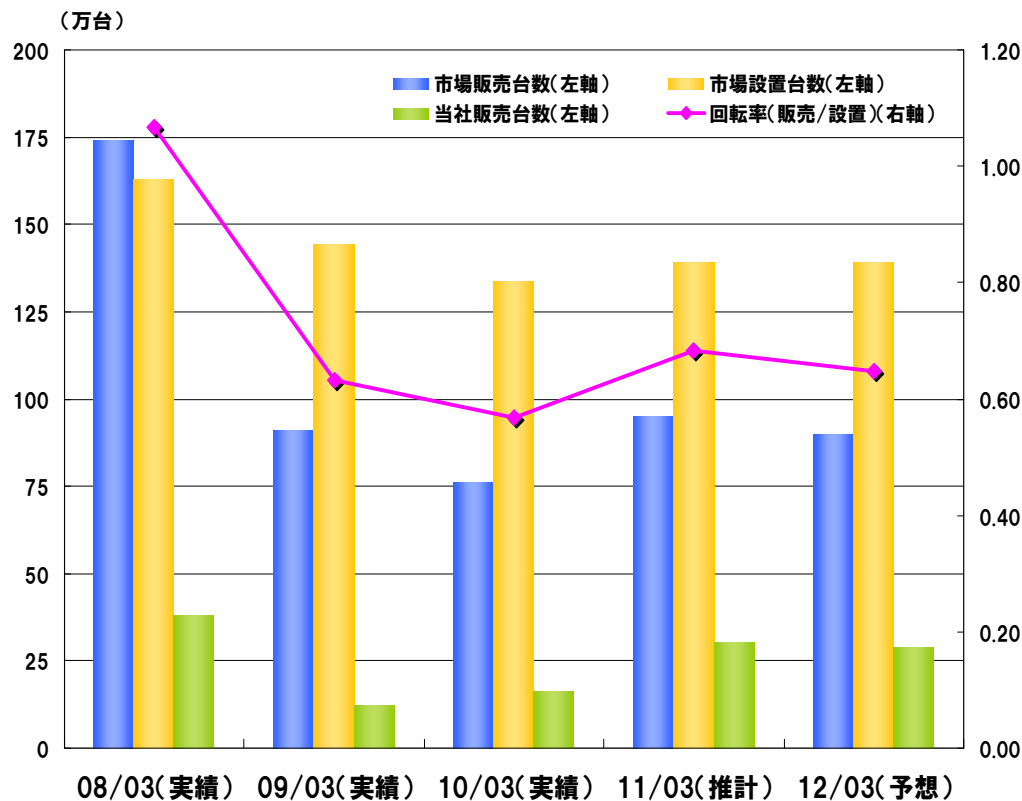
### (サミー)

#### ■セガサミー株式を対価 とした株式交換による タイヨーエレクトクの 完全子会社化を決定

- ・株式交換効力発生日:2011年8月1日(予定)
- ・タイヨーエレクトク株式1株に対して、セガサミー株式0.40株を割当てる株式交換により、完全子会社化  
⇒セガサミー株式:4,423,660株を使用(予定)

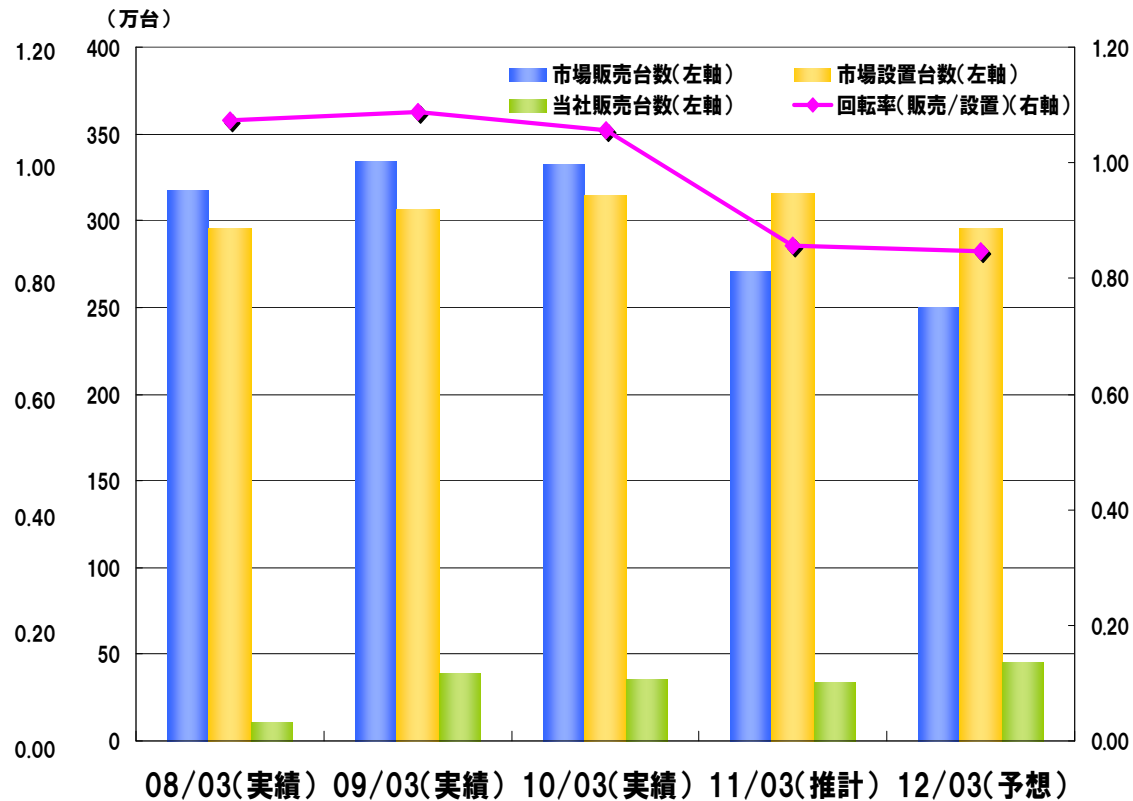
(億円)	2011年3月期		2012年3月期			
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	186	411	226	+21.5%	475	+15.6%
設備投資額	65	196	104	+60.0%	206	+5.1%
減価償却費	73	159	64	-12.3%	162	+1.9%
広告宣伝費	73	151	93	+27.4%	219	+45.0%

## パチスロ市場動向



パチスロ	08/03 実績	09/03 実績	10/03 実績	11/03 推計	12/03 予想
市場販売台数	174万台	91万台	76万台	95万台	90万台
市場設置台数	163万台	144万台	134万台	139万台	139万台
回転率	1.07	0.63	0.57	0.68	0.65
当社販売台数	38.0万台	12.3万台	16.2万台	30.2万台	29.0万台

## パチンコ市場動向



パチンコ	08/03 実績	09/03 実績	10/03 実績	11/03 推計	12/03 予想
市場販売台数	317万台	334万台	333万台	271万台	250万台
市場設置台数	295万台	307万台	315万台	316万台	295万台
回転率	1.07	1.09	1.06	0.86	0.85
当社販売台数	10.8万台	39.1万台	36.0万台	34.3万台	45.5万台

出所:警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部 (確定値が公式に出ていないデータ、および2012年数値は当社推計・予想)





(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	1,342	2,120	820	-38.9%	2,350	+10.8%
	パチスロ	659	949	102	-84.5%	918	-3.3%
	パチンコ	670	1,139	700	+4.5%	1,386	+21.7%
	その他	13	32	18	+38.5%	46	+43.8%
	営業利益	476	642	115	-75.8%	590	-8.1%
	営業利益率	35.5%	30.3%	14.0%	-21.5pt	25.1%	-5.2pt
	パチスロ販売台数(台)	201,402	302,270	42,000	-79.1%	290,000	-4.1%
	パチンコ販売台数(台)	198,230	343,188	235,000	+18.5%	455,000	+32.6%

## 2012年3月期 計画

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で、増収、減益を計画</li> <li>■震災の影響による原材料調達コストの上昇</li> <li>■販売管理費(研究開発費等)の増加</li> </ul>
パチスロ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数は、前期比1.3万台減の29万台を計画 (マーケット全体の新台幣販売台数:90万台想定)</li> <li>■大型タイトルを含む、通期13タイトルの投入を計画</li> <li>■1Q発売予定タイトル:サミー『パチスロ装甲騎兵ボトムズ』、『パチスロエイリヤンビギンズ』</li> </ul>
パチンコ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■販売台数は、前期比11.1万台増の45.5万台を計画 (マーケット全体の新台幣販売台数:250万台想定)</li> <li>■複数の主力タイトルを含む、通期15タイトルの投入を計画</li> <li>■1Q発売予定タイトル:サミー『ぱちんこCRリングにかけろ1-黄金の日本Jr.編-』、『ぱちんこCR戦国乱舞 紺碧の双刃』 タイヨーエレクトリック『CRブラックラグーン』</li> </ul>

## 販売計画/パチスロ

※機種数は、期中に発売の新機種数を示す

パチスロ 遊技機	2011年3月期		2012年3月期	
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画
Sammy	2タイトル	5タイトル	1タイトル	6タイトル
	116,407台	144,884台	5,000台	210,000台
RODEO	1タイトル	3タイトル	2タイトル	3タイトル
	49,976台	120,719台	30,000台	60,000台
TAIYO ELEC	1タイトル	2タイトル	2タイトル	4タイトル
	35,019台	36,667台	7,000台	20,000台
合計	4タイトル	10タイトル	5タイトル	13タイトル
	201,402台	302,270台	42,000台	290,000台



『パチスロ装甲騎兵ボトムズ』  
(サミー)

©サンライズ ©Sammy

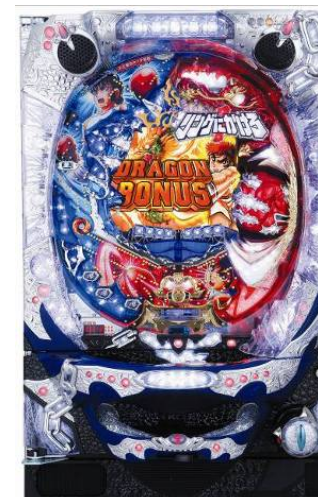
## 主要販売予定品目(1Q)/パチスロ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	パチスロ装甲騎兵ボトムズ	4月
Sammy	パチスロエイリヤンビギンズ	6月

## 販売計画/パチンコ

※機種数は、期中に発売した新機種数を示す

パチンコ 遊技機	2011年3月期		2012年3月期		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
Sammy	6タイトル	9タイトル	6タイトル	9タイトル	
	169,874台	297,411台	190,000台	370,000台	
TAIYO ELEC	2タイトル	3タイトル	4タイトル	6タイトル	
	28,356台	45,777台	45,000台	85,000台	
合計	8タイトル	12タイトル	10タイトル	15タイトル	
	198,230台	343,188台	235,000台	455,000台	
内訳	本体販売	137,649台	245,442台	87,500台	178,500台
	盤面販売	60,581台	97,746台	147,500台	276,500台



『ぱちんこCRリングにかけろ1  
-黄金の日本Jr.編-』  
(サミー)

©車田正美/集英社・東映アニメーション ©Sammy



『CRブラックラグーン』  
(タイヨーエレック)

©広江礼威・小学館/BLACK LAGOON製作委員会

## 主要販売予定品目(1Q)/パチンコ

ブランド	タイトル名	設置時期
Sammy	ぱちんこCRリングにかけろ1-黄金の日本Jr.編-	5月
Sammy	ぱちんこCR戦国乱舞 紺碧の双刃	6月
TAIYO ELEC	CRブラックラグーン	6月



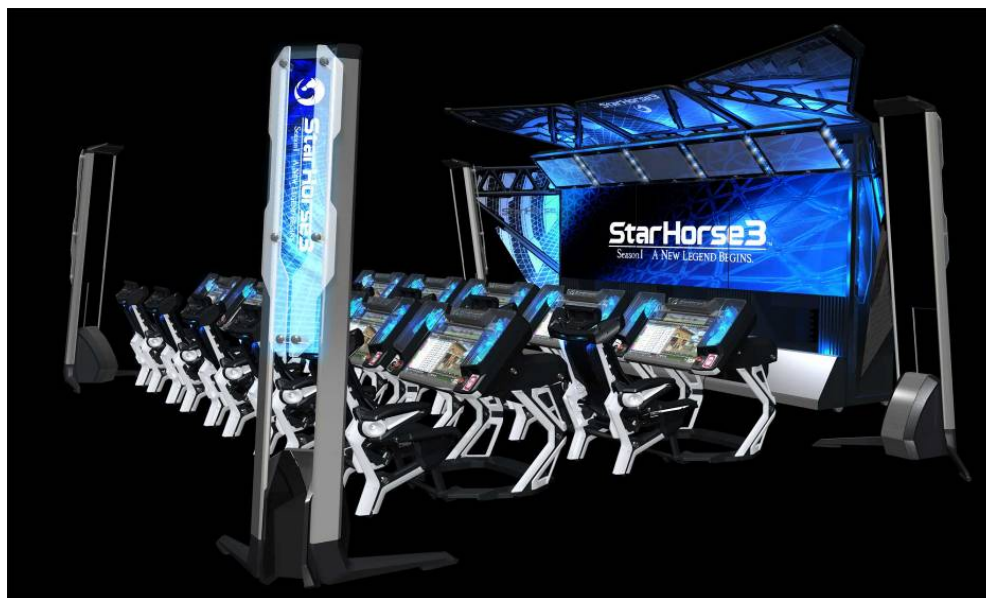
(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	196	472	175	-10.7%	500	+5.9%
	国内	177	427	158	-10.7%	418	-2.1%
	海外	19	45	17	-10.5%	82	+82.2%
	営業利益	19	73	-15	-	40	-45.2%
	営業利益率	9.7%	15.5%	-	-	8.0%	-7.5pt
	研究開発費・コンテンツ制作費	37	91	39	+5.4%	79	-13.2%

## 2012年3月期 計画

- 前期比で、増収、減益を計画
- 製品の開発サイクル上、前期と比較して、CVTキットタイトル投入数は減少  
⇒主な販売予定タイトル:『StarHorse3 SeasonI A NEW LEGEND BEGINS.』、『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5』
- 基板変更による部材価格の上昇
- レベニューシェアタイトルの稼動による収益貢献
- 中国事業においては、引き続き、本格展開に向けた取組みを継続

## 主要販売予定品目

タイトル名		発売時期
StarHorse3 SeasonI A NEW LEGEND BEGINS.	メダルゲーム	2011年秋
StarBoat (CVTキット)	メダルゲーム	2011年秋
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	ビデオゲーム	2011年夏
Let's GO ISLAND 3D	ビデオゲーム	2011年夏



『StarHorse3 SeasonI A NEW LEGEND BEGINS.』

©SEGA



『セガネットワーク対戦麻雀 MJ5』

©SEGA

# セグメント別:アミューズメント施設事業



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

(億円)		2011年3月期		2012年3月期				
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比	
売上高		236	456	220	-6.8%	420	-7.9%	
うち、海外施設売上高		15	31	5	-66.7%	8	-74.2%	
営業利益		11	3	-1	-	-16	-	
営業利益率		4.7%	0.7%	-	-	-	-	
セガ国内既存店舗売上高前年比		99.9%	99.3%	95.7%	-	96.3%	-	
内 訳	国内AM施設数	252店舗	249店舗	243店舗	-	238店舗	-11店舗	
	セガ	出店数	1店舗	2店舗	2店舗	-	5店舗	-
		閉店数	7店舗	13店舗	5店舗	-	13店舗	-
		店舗数	211店舗	206店舗	203店舗	-	198店舗	-8店舗
	その他	出店数	1店舗	4店舗	0店舗	-	1店舗	-
		閉店数	3店舗	4店舗	3店舗	-	4店舗	-
		店舗数	41店舗	43店舗	40店舗	-	40店舗	-3店舗
海外AM施設数		11店舗	10店舗	3店舗	-	3店舗	-7店舗	
設備投資額		19	77	31	+63.2%	92	+19.5%	
減価償却費		26	61	27	+3.8%	69	+13.1%	

## 2012年3月期 計画

- 前期比で、減収、損失計上を計画
- セガ国内既存店舗売上高前年比 計画:96.3%
- 震災による影響により、一部の国内施設の営業を休止中 (5月13日現在:9店舗)
- 国内施設:出店6店舗、閉店17店舗を計画 ⇒ 期末の国内AM施設数:238店舗

(億円)		2011年3月期		2012年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
内 訳	売上高	387	888	420	+8.5%	1,200	+35.1%
	ゲームコンテンツ	278	671	315	+13.3%	945	+40.8%
	玩具	62	120	60	-3.2%	145	+20.8%
	アニメーション	53	109	50	-5.7%	115	+5.5%
	その他/消去等	-6	-12	-5	-	-5	-
	営業利益	-13	19	-50	-	45	+136.8%
	営業利益率	-	2.1%	-	-	3.8%	+1.7pt
	ゲームソフト販売本数(万本)	660	1,871	669	+1.4%	2,329	+24.5%
	研究開発費・コンテンツ制作費	80	181	90	+12.5%	221	+22.1%

## 2012年3月期 計画

全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期比で、増収、増益を計画</li> <li>■のれんの償却費など、営業費用が増加</li> </ul>
ゲーム コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■大型タイトルの販売により、ゲームソフト販売本数は、前期比458万本増の2,329万本を計画</li> <li>■1Q発売予定ゲームソフト:『龍が如く OF THE END』(国内)、『パワースマッシュ4』(国内・海外)</li> <li>■スマートフォン向けのパチスロ・パチンコゲームを開始予定</li> <li>■韓国において、オンラインゲーム『Football Manager Online』のサービス開始予定(2011年秋)</li> </ul>
玩具	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『爆丸』、『Zoobles(ズーブルズ)』及び『アンパンマンシリーズ』、『ホームスター』などの主力製品の取組みを強化</li> </ul>
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>■複数の新作タイトルの制作を見込む ⇒劇場向け『とある飛空士への追憶』、TV向け『戦国乙女』</li> </ul>



## 販売計画/ゲームソフト

※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す  
(ただし、(カッコ内)数値はSKU)

地域別	2011年3月期				2012年3月期			
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画	
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)
日本他	5 (5)	124	15 (17)	263	7 (8)	118	19 (25)	336
米国	7 (14)	320	16 (24)	783	8 (18)	243	17 (32)	924
欧州	8 (14)	215	20 (30)	823	8 (19)	307	17 (34)	1,068
合計	20 (33)	660	51 (71)	1,871	23 (45)	669	53 (91)	2,329

プラット フォーム別	2011年3月期				2012年3月期			
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画	
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)
PS3	5	62	9	135	8	142	23	462
Wii	6	34	9	160	8	63	11	360
Xbox360	5	58	13	178	10	123	18	308
NDS	4	41	9	159	7	46	7	61
3DS	-	-	3	36	9	50	20	415
PSP	9	113	13	203	2	38	6	108
PC	4	13	15	162	1	4	6	114
リポート等	-	335	-	834	-	201	-	495
合計	33	660	71	1,871	45	669	91	2,329



## 主要販売予定品目/ゲームソフト

タイトル名（販売地域）	プラットフォーム	発売時期
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™（欧・米）	Wii, 3DS	未定
ソニック ジェネレーションズ(仮)（日・米・欧）	PS3, Xbox360	2011年冬
Binary Domain(バイナリドメイン)（日・米・欧）	PS3, Xbox360	未定
龍が如く OF THE END（日本）	PS3	6月
パワースマッシュ4（日・米・欧）	PS3, Xbox360, Wii, PC	欧州:4月/米国:5月/日本:6月



『Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games™』

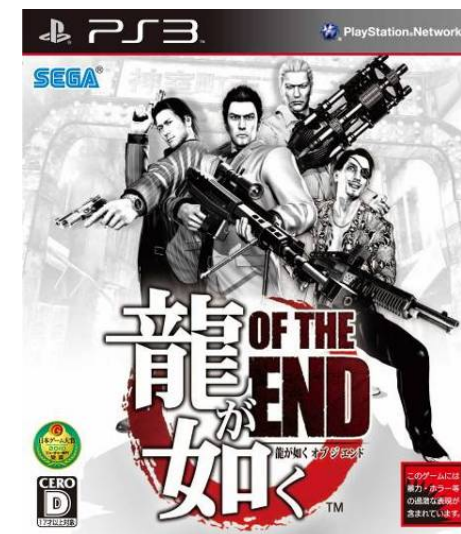
TM IOC. Copyright © 2011 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC.

Wii、ニンテンドー3DSのロゴ、ニンテンドー3DS SUPER MARIO characters © NINTENDO は任天堂の登録商標です。SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.



『パワースマッシュ4』

©SEGA All trademarks used herein are under license from their respective owners.



『龍が如く OF THE END』

©SEGA



**【MEMO】**

# 補足資料



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
本社所在地	東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル
設立	2004年10月1日
資本金	299億53百万円
上場市場	東京証券取引所第1部（証券コード:6460）
発行済株式総数	266,229,476株

代表取締役会長兼社長	里見 治
代表取締役副社長	中山 圭史
取締役	臼井 興胤
取締役兼CCO(※)	小口 久雄
取締役	岩永 裕二
取締役	夏野 剛

(※)CCO : Chief Creative Officer

大株主 氏名		保有 株式数	議決権 比率
1	里見 治	43,569,338	17.48%
2	メロンバンクエヌエートリーテイークライアントオムニバス	18,128,563	7.27%
3	セガサミーホールディングス株式会社	14,504,662	-
4	有限会社エフエスシー	14,172,840	5.68%
5	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,454,100	4.19%
6	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	7,998,300	3.21%
7	ステートストリートバンクウェストペンションファンド クライアントツエグゼンプト	4,448,554	1.78%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	3,283,800	1.31%
9	モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	2,945,886	1.18%
10	メロンバンクエヌエーアズエージェントフォーイツ クライアントメロンオムニバスユーエスペンション	2,938,041	1.17%

所有者別分布状況		
所有者属性	持株比率	株主数比率
金融機関	14.63%	0.06%
金融商品 取引業者	0.96%	0.06%
その他法人	7.34%	0.79%
外国法人等	36.60%	0.59%
個人・その他	35.03%	98.48%
自己株式	5.45%	0.00%

株主数
94,703名

本ページのデータは2011年3月31日現在

## 遊技機市場規模

### パチスロ機市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
パチスロ機設置台数(台)	1,936,470	2,003,482	1,635,860	1,448,773	1,347,176	1,390,492
パチスロ機年間販売台数(台)	1,786,292	1,647,759	1,744,308	913,053	765,924	—
パチスロ機市場規模(百万円)	536,539	490,959	502,501	247,860	225,860	—

### パチンコ機市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
パチンコ機設置台数(台)	2,960,939	2,932,952	2,954,386	3,076,421	3,158,799	3,163,650
パチンコ機年間販売台数(台)	4,047,999	3,837,960	3,173,725	3,349,146	3,332,984	—
パチンコ機市場規模(百万円)	869,940	898,646	868,623	918,514	978,937	—

### 遊技機トータル市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
遊技機設置台数(台)	4,897,409	4,936,434	4,590,246	4,525,194	4,505,975	4,554,142
遊技機年間販売台数(台)	5,834,291	5,485,719	4,918,033	4,262,199	4,098,908	—
遊技機市場規模(百万円)	1,406,479	1,389,605	1,371,124	1,166,374	1,204,797	—

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	
ホール数(軒)	15,165	14,674	13,585	12,937	12,652	12,479	
内訳	パチンコ機設置店	13,163	12,588	12,039	11,800	11,722	11,576
	パチスロ機設置店	2,002	2,086	1,546	1,137	930	903

※パチンコ、パチスロ併設店は、「パチンコ機設置店」としてカウント

出所：警察庁、矢野経済研究所、財団法人社会経済生産性本部

## パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2006年			2007年			2008年			2009年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	523,422	31.8%	サミー	380,688	21.8%	Y社	172,000	18.8%	サミー	162,932	21.3%
2	D社	200,000	12.1%	U社	192,000	11.0%	S社	133,673	14.6%	S社	104,266	13.6%
3	H社	180,000	10.9%	S社	169,239	9.7%	サミー	123,286	13.5%	U社	100,000	13.1%
4	Y社	173,000	10.5%	D社	152,000	8.7%	H社	68,000	7.4%	Y社	73,000	9.5%
5	K社	155,000	9.4%	Y社	152,000	8.7%	K社	59,000	6.5%	K社	60,000	7.8%

## パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2006年			2007年			2008年			2009年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	887,000	23.1%	S社	820,000	25.8%	S社	810,000	24.2%	S社	600,000	18.0%
2	K社	804,000	21.0%	S社	725,819	22.9%	S社	451,941	13.5%	S社	572,464	17.2%
3	S社	640,186	16.7%	K社	510,000	16.1%	サミー	391,831	11.7%	K社	426,000	12.8%
4	N社	253,000	6.6%	N社	204,000	6.4%	K社	350,000	10.5%	N社	395,000	11.9%
5	D社	195,947	5.1%	D社	168,000	5.3%	N社	349,000	10.4%	サミー	360,171	10.8%
6	H社	186,000	4.9%	H社	165,000	5.2%	F社	194,443	5.8%	H社	170,000	5.1%
7	F社	180,006	4.7%	F社	146,134	4.6%	S社	177,000	5.3%	D社	165,000	5.0%
8	サミー	132,981	3.5%	サミー	108,184	3.4%	D社	122,000	3.6%	F社	156,545	4.7%

出所: 矢野経済研究所

※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

## アミューズメント・ゲーム業界市場規模

### アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高

(億円)

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
業務用アミューズメント機器販売高	1,992	2,233	2,190	1,961	1,696	-
アミューズメント施設売上高	6,824	7,028	6,780	5,731	5,042	-
業務用アミューズメント合計	8,816	9,262	8,970	7,692	6,738	-

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
ゲームセンター営業所数(店)	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662	7,137
ゲーム機設置台数(台)	445,025	460,031	474,808	486,582	484,804	473,601
1店舗あたり設置台数(台)	46.8	50.6	54.9	59.8	63.3	66.4

出所: JAMMA、AOU、CESA、警察庁

### 主要市場における家庭用ゲームソフト市場規模

	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
日本	2,908	3,639	3,605	3,321	3,262	-
欧州	5,467	6,040	8,883	9,485	8,745	-
北米	7,117	7,504	9,919	11,793	10,712	-

出所: 「ファミ通ゲーム白書2010」

# 過去の業績推移



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

## 2007年3月期～2011年3月期

※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す（ただし、(カッコ内)数値はSKU）

※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます

([http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2011/201103\\_4q\\_transition.xls](http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2011/201103_4q_transition.xls))

(億円)	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期		2011年3月期			
	通期実績	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	第3四半期 累計実績	通期実績
<b>売上高</b>	5,282	4,589	4,291	1,543	3,846	913	2,178	3,101	3,967
内訳									
遊技機	2,115	1,455	1,616	683	1,603	489	1,342	1,679	2,120
アミューズメント機器	754	710	619	179	451	97	196	384	472
アミューズメント施設	1,038	912	713	289	547	111	236	345	456
コンシューマ	1,195	1,417	1,313	376	1,215	207	387	669	888
その他	178	93	29	15	28	7	15	22	28
<b>営業利益</b>	765	-58	83	-3	367	149	468	629	687
内訳									
遊技機	711	84	145	108	295	151	476	546	642
アミューズメント機器	116	71	68	-7	70	13	19	84	73
アミューズメント施設	1	-98	-75	2	-13	1	11	8	3
コンシューマ	17	-59	-9	-81	63	-6	-13	28	19
その他	-13	0	3	2	3	0	1	1	0
全社/消去等	-67	-55	-49	-27	-52	-11	-27	-39	-51
営業利益率	14.5%	-	1.9%	-	5.2%	16.6%	21.5%	20.3%	17.3%
<b>経常利益</b>	812	-82	66	-7	359	146	460	623	681
経常利益率	15.4%	-	1.5%	-	9.3%	16.0%	21.1%	20.1%	17.2%
<b>当期純利益</b>	434	-524	-228	-63	202	70	243	368	415
当期純利益率	8.2%	-	-	-	5.3%	7.7%	11.2%	11.9%	10.5%
<b>研究開発費・コンテンツ制作費</b>	521	653	596	229	415	95	186	288	411
<b>設備投資額</b>	366	504	266	63	161	33	65	121	196
<b>減価償却費</b>	280	456	266	73	171	34	73	113	159
<b>広告宣伝費</b>	222	228	207	78	207	33	73	112	151
<b>パチスロタイトル数</b>	17タイトル	22タイトル	19タイトル	5タイトル	12タイトル	2タイトル	4タイトル	6タイトル	10タイトル
販売台数	523,422台	380,688台	123,286台	57,038台	162,932台	109,621台	201,402台	268,470台	302,270台
<b>パチンコタイトル数</b>	14タイトル	9タイトル	12タイトル	8タイトル	13タイトル	6タイトル	8タイトル	11タイトル	12タイトル
販売台数	132,981台	108,184台	391,831台	167,715台	360,171台	49,240台	198,230台	241,374台	343,188台
<b>セガ国内既存店舗売上高前年比</b>	95.8%	89.0%	92.4%	92.3%	91.7%	97.2%	99.9%	100.5%	99.3%
国内AM施設数	449店舗	363店舗	322店舗	277店舗	260店舗	255店舗	252店舗	252店舗	249店舗
<b>ゲームソフトタイトル数(タイトル)</b>	- (140)	80 (138)	78 (122)	23 (30)	66 (105)	7 (19)	20 (33)	37 (56)	51 (71)
販売本数(万本)	2,127	2,699	2,947	540	2,675	329	660	1,363	1,871



# 東日本大震災に対するグループの取組み



SEGA-SAMMY  
HOLDINGS

SEGA-SAMMY  
GROUP

3月11日に発生した東日本大地震により、犠牲となられた皆様に、深く哀悼の意を表すると共に、被災された方、そのご家族・関係者の皆様に、心よりお見舞い申し上げます。被災地の一日も早い復興を心より祈念いたします。

セガサミーグループでは、今後もグループ全体、並びにグループ各社にて支援活動を続けてまいります。

(2011年5月16日現在)

グループ会社名	主な取組み(継続中の活動を含む)
セガサミーグループ全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>■NGOジャパン・プラットフォームを通じて、義援金2億円を寄贈</li> <li>■セガサミー野球部による街頭募金を実施。集められた義援金は八王子市を通じて寄贈</li> <li>■セガサミーグループ従業員による募金活動を実施</li> </ul>
株式会社セガ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■プライズ景品(ぬいぐるみ)をNPO各団体を通じて被災地に寄贈</li> <li>■『龍が如く OF THE END』売上の一部を、日本赤十字社を通じて寄贈</li> <li>■レベニューシェアタイトルの配分収益の一部(自社売上)を義援金として寄贈</li> <li>■全アミューズメント施設における売上の一部を義援金として寄贈</li> <li>■国内外で、iPhone/iPod touch/iPad向けに提供している一部ゲームタイトルの対象期間内における購入収益全額(USD: \$250,000)をセガ及びセガ欧米子会社より、赤十字社を通じて寄贈</li> <li>■各種オンラインタイトル・サービスの対象10タイトルにおいて、専用アイテム販売等を通じた募金活動を実施</li> </ul>
株式会社サミーネットワークス	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『777ドットネット』(PC向け)及び『サミー777タウン』において、サービスを利用した募金を実施</li> </ul>
タイヨーエレクトリック株式会社	<ul style="list-style-type: none"> <li>■日本赤十字社を通じて、義援金1,000万円を寄贈</li> </ul>
株式会社セガ ビーリンク	<ul style="list-style-type: none"> <li>■全アミューズメント施設における売上の一部を義援金として寄贈</li> <li>■全国のダイニングエンタテインメント施設(Bee等)に募金箱を設置</li> </ul>
株式会社ダーツライブ・株式会社ダーツライブゲームズ・DARTSLIVE ASIA Ltd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■日本赤十字社を通じて、義援金1,000万円を寄贈</li> </ul>
セガサミーゴルフエンタテインメント株式会社	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ザ・ノースカントリーゴルフクラブ(北海道千歳市)売上の一部を義援金として寄贈</li> <li>■被災地支援チャリティコンペを開催</li> <li>■クラブハウス内に募金箱を設置</li> </ul>
株式会社リアラス	<ul style="list-style-type: none"> <li>■『予想ネット』のポイントを用いた日本赤十字社への寄付活動を実施</li> <li>■『ポイントボックス』のポイントによる募金活動を実施</li> </ul>
株式会社オアシスパーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>■オアシスパーク(岐阜県)においてインフォメーションコーナーに募金箱を設置</li> </ul>



**【MEMO】**



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

<http://www.segasammy.co.jp/>

### [免責事項]

本資料における市場予測や業績見通しなどの内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、あらかじめご承知おきください。

グループの製品・サービスについては、各社のWebサイトをご覧ください

<http://sega.jp/>

(株式会社セガ)

<http://www.sammy.co.jp/>

(サミー株式会社)

\* 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。